

*Electric  
Dreams™*

SOFTWARE

# CHAMPIONSHIP SPRINT

**Instrucciones para  
Commodore 64/128,  
Sinclair ZX Spectrum  
y Amstrad CPC**

**PROEIN SOFT LINE**

**Velázquez, 10 - 5.º dcha.**

**28001 Madrid**



## EL LIDER EN JUEGOS DE FORMULA 1, AHORA EN TU ORDENADOR

Primero fue Super Sprint, el exitazo original de Atari en los locales de juego, llevado a la pantalla de tu ordenador por Electric Dreams. Y ahora, otro ganador del mismo equipo que quizá sea lo último en simulación de grand-prix, basado en el juego **CHAMPIONSHIP SPRINT**, de Atari.

Ocho rápidas y tortuosas pistas estándar de campeonato para elegir, completadas con elementos a recoger y los obstáculos normales de sprint para uno o más jugadores.

Deslízate por esas curvas, precipitate por esos puentes, salta sobre esas desafiantes rampas de la muerte, pero... ¡ten cuidado con esa mancha de aceite! ¡Guau! ¡Qué explosión! ¡Descuida: tu eficaz equipo tendrá en seguida otro coche en la pista! Y ahí vas otra vez...

Una vez que domines las pistas oficiales, podrás incluso modificar la dificultad del impertinente coche guiado por el ordenador, poniendo tantos obstáculos como quieras. ¡Y para sensaciones excitantes, puedes diseñar y construir de hecho tu propio circuito de **CHAMPIONSHIP SPRINT**!

Juega sólo por diversión o para someterte a un serio examen de habilidades en la conducción de campeonato; contra un experto equipo por ordenador o contra tus amigos. Circula a toda velocidad por las pistas oficiales o por las tuyas propias, como tú prefieras; un auténtico juego que te sitúa en el asiento del conductor de una potente máquina de fórmula 1 y te permite construir algunos circuitos de ponerte los pelos de punta para que corras por ellos.

Así que no pierdas más tiempo en bobadas: tienes que ganar una carrera. ¿Son intermina-



bles las posibilidades de **CHAMPIONSHIP SPRINT**?

## **CARGA DE CHAMPIONSHIP SPRINT**

1. Prepara tu ordenador tal como se detalla en su manual de instrucciones y conecta el monitor/TV. Asegúrate de que están desconectados todos los cartuchos y periféricos (tales como unidades de disco, cassettes, impresoras, etc.).

De no hacerlo así, pueden aparecer dificultades en la carga (si tu ordenador lleva un disco o cassette incorporado, no podrás desconectarlo, pero asegúrate de que cualquiera de los otros periféricos lo esté).

2. Si estás usando un Commodore 64 ó Commodore 128 con el cassette de **CHAMPIONSHIP SPRINT**:

a) Conecta el datassette a tu Commodore 64 ó 128 y enciende el monitor/TV y ordenador. (Los que tengan un C-128 deben seleccionar ahora el modo 64, tecleando GO 64 y pulsando RETURN, luego Y y nuevamente RETURN.)

b) Introduce la cassette de **CHAMPIONSHIP SPRINT** en el datassette, asegurándote de que esté totalmente rebobinada.

c) Pulsa SHIFT y RUN/STOP a la vez. Luego pulsa la tecla PLAY en el datassette.

d) Consulta la sección A de este manual: «Uso de **CHAMPIONSHIP SPRINT** en el Commodore 64».

3. Si estás utilizando un Commodore 64 ó Commodore 128 con el diskette **CHAMPIONSHIP SPRINT**:

a) Conecta la unidad de disco a tu Commodore 64 ó 128. Enciende el monitor/TV, ordenador y unidad de disco. (Los que tengan un C-128 deben seleccionar ahora el modo



64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN, luego Y y nuevamente RETURN.)

b) Introduce el diskette de **CHAMPIONSHIP SPRINT** en la unidad de disco con la etiqueta hacia arriba. Teclea LOAD «\*», 8, 1 y pulsa RETURN.

c) Consulta la sección A de este manual: «Uso de **CHAMPIONSHIP SPRINT** en el Commodore 64».

4. Si estás usando un Amstrad CPC 464, 472, 664 ó 6128 con el cassette **CHAMPIONSHIP SPRINT**:

a) Enciende el monitor/TV y ordenador.

b) Si el ordenador tiene una unidad de disco incorporada, debes conectar ahora un cassette compatible con tu ordenador y luego teclear I TAPE y pulsar RETURN. Esto deja preparado el ordenador para cargar del cassette.

c) Introduce la cassette de **CHAMPIONSHIP SPRINT** en la grabadora. (Nota: Si quieres correr por los circuitos preparados, debes asegurarte de que la etiqueta del cassette marcada como «Carrera **CHAMPIONSHIP SPRINT**» —**CHAMPIONSHIP SPRINT** Racing— esté hacia arriba; si, por el contrario, quieres diseñar o editar pistas, debes poner la cara con la etiqueta «Construcción del circuito **CHAMPIONSHIP SPRINT**» —**CHAMPIONSHIP SPRINT** Course Construction—.) Asegúrate de que la cinta esté totalmente rebobinada.

d) Pulsa CTRL y la tecla pequeña ENTER a la vez; luego pulsa la tecla PLAY en el cassette.

e) Consulta la sección B de este manual: «Uso de **CHAMPIONSHIP SPRINT** en el Amstrad CPC».

5. Si estás usando un Amstrad CPC 464, 472, 664 ó 6128 con el diskette **CHAMPIONSHIP SPRINT**:



- a) Enciende tu monitor/TV y ordenador.
- b) Si tu ordenador lleva un cassette incorporado, debes apagarlo y conectar una unidad de disco compatible con el ordenador. Ahora conecta la unidad de disco y el ordenador, teclea I DISK y pulsa RETURN. Esto deja listo tu ordenador para cargar el diskette.
- c) Introduce el diskette de **CHAMPIONSHIP SPRINT** en la unidad de disco con la etiqueta hacia arriba.
- d) Teclea RUN> DISC y luego pulsa la tecla ENTER.
- e) Consulta la sección B de este manual: «Uso de **CHAMPIONSHIP SPRINT** en el Amstrad CPC».

6. Si estás utilizando un Sinclair ZX Spectrum, Spectrum +, Spectrum 128, Spectrum + 2 o Spectrum + 3 con el cassette **CHAMPIONSHIP SPRINT**:

- a) Conecta el cassette a tu ordenador Spectrum de la forma habitual. (Si el ordenador lleva cassette incorporado, este paso no será necesario.)
- b) Si deseas utilizar un joystick, conecta ahora el interface necesario.
- c) Enciende el monitor/TV, la grabadora y el ordenador (si tu ordenador muestra una pantalla de menú, puedes seleccionar entre 48K o 128K BASIC).
- d) Introduce la cassette de **CHAMPIONSHIP SPRINT** en la grabadora. (Nota: Si quieres correr por los circuitos preparados, debes asegurarte de que la etiqueta del cassette marcada como «Carrera **CHAMPIONSHIP SPRINT**» —**CHAMPIONSHIP SPRINT** Racing— esté hacia arriba; si, por el contrario, quieres diseñar o editar pistas, debes poner la cara con la etiqueta «Construcción del circuito **CHAMPIONSHIP SPRINT**» —**CHAMPIONSHIP**



**SPRINT Course Construction—.)** Asegúrate de que la cinta esté totalmente rebobinada.

e) Teclea **LOAD «»** y luego pulsa la tecla **ENTER**; a continuación pulsa **PLAY** en el cassette.

f) Consulta la sección **C** de este manual: «Uso de **CHAMPIONSHIP SPRINT** en el Sinclair Spectrum».

## **DIFICULTADES DETECTADAS EN LA CARGA**

Siempre estamos procurando mejorar la calidad de nuestra gama de productos, y hemos desarrollado un alto nivel en controles de calidad para hacerte llegar este programa.

Si experimentas cualquier dificultad mientras cargas, es poco probable que sea un defecto propio del producto. Te sugerimos, por tanto, que apagues el ordenador y repitas cuidadosamente las instrucciones de carga, comprobando que utilizas la serie correcta de instrucciones para tu ordenador y programa.

# **CHAMPIONSHIP SPRINT**

## **SECCION A**

### **Uso de CHAMPIONSHIP SPRINT en el Commodore 64**

## **NOTAS SOBRE EL CONTROL**

En la versión de **CHAMPIONSHIP SPRINT** del Commodore 64 pueden participar tres jugadores: el joystick del primer jugador en el **PORT 1**, el del segundo en el **2**, y el tercer jugador controlando su coche mediante el te-



clado. (Ver «Guía de consulta rápida» para el uso de las teclas.) Se puede utilizar cualquier joystick compatible C-64.

## EMPEZANDO

Una vez cargado el juego, verás una pantalla en la que aparece una pista con una barra que cruza la parte superior. Un recuadro conocido como **CURSOR** destella justo debajo de la barra, con un volante dentro del mismo. Para desplazar el cursor se mueve el joystick del jugador 1 en la dirección deseada, **siempre y cuando** el volante esté dentro del cursor.

Usa sólo el joystick del jugador 1 para la construcción de los circuitos y las selecciones en los menús desplegados.

La barra azul en la parte superior de la pantalla es la llave de entrada a las opciones de juego: cada palabra de la barra («EXTRAS», «HABILIDAD», «OPCION») tiene un menú con la lista de opciones «oculta» tras ella; éstos se denominan «Menús desplegados», y deberás emplearlos para hacer tus elecciones de juego. Más adelante se describe en detalle el uso de los menús desplegados y las otras características de **CHAMPIONSHIP SPRINT**.

## CORRIENDO POR LOS OCHO CIRCUITOS

Antes de correr en los ocho circuitos debes decidir cuántos jugadores competirán y qué recorrido deben hacer los coches para clasificarse. Puedes alterar, además, las opciones de juego que aumentan o reducen la dificultad de la pista. (Ver las secciones siguientes, incluidas «Revisión de circuitos», «Jugadores», «Fijar recorrido», «Juego» y «Menús desplegados».)



## **MENUS DESPLEGABLES**

### **Opciones de juego disponibles**

Las siguientes opciones están disponibles en los menús desplegables, «ocultas» tras las tres cabeceras principales en la parte superior de la pantalla (ver más adelante «Uso de los menús desplegables»). Las cabeceras son «Extras» (Extras), «Habilidad» (Ability) y «Opción» (Option), y las opciones son:

#### **EXTRAS**

- Llave inglesa.
- Aceite.
- Agua.
- Gravilla.
- Torbellino.

#### **HABILIDAD**

- Velocidad ordenador.
- Vueltas.
- Circuito.
- Factor de derrapaje.

#### **OPCIONES**

- Impresión de código.
- Introducción de código.
- Jugadores.
- Fijar recorrido.
- Juego.

### **Uso de los menús desplegables**

1. Asegúrate de que el cursor tiene en su interior el volante (de no ser así, pulsa el botón de FUEGO).



2. Mueve el cursor hasta colocarlo bajo la palabra de la barra que necesites («EXTRA», «HABILIDAD» u «OPCION») y luego mueve el cursor hacia arriba hasta que casi desaparezca, dejando visible sólo la mitad inferior del volante.

3. Mantén el joystick hacia arriba y, al mismo tiempo, pulsa el botón de FUEGO.

4. La línea superior debe haberse vuelto negra ahora. Mueve el joystick hacia abajo y aparecerá un menú con la lista de opciones.

5. Mueve el joystick de nuevo hacia abajo hasta que aparezca una barrita de color iluminando las opciones del menú. Mueve el joystick arriba o abajo hasta que se ilumine la opción deseada.

6. Pulsa FUEGO. En las opciones de juego aparecerá un número (CIRCUITO, por ejemplo, mostrará el número de pista visualizada actualmente). Si pulsas fuego otra vez, cambiará este número. Sigue pulsando fuego hasta que aparezca el número que quieras.

En las otras opciones, pulsando fuego se activará la opción (JUEGO, por ejemplo, empezará de nuevo la carrera). Una vez que hayas terminado de cambiar las opciones de juego, puedes salir del menú desplegable moviendo el joystick hacia arriba y luego pulsando el botón de FUEGO. El cursor aparecerá una vez más.

## **REVISION DE CIRCUITOS/ SELECCION DE UN CIRCUITO**

Selecciona «Circuito» en el menú «Habilidad». Elige un número entre el 0 y el 7, pulsando FUEGO. CHAMPIONSHIP SPRINT puede conservar ocho pistas al tiempo en memoria. Cuando cargas el programa se sele-



cionan ocho circuitos automáticamente, numerados del 0 al 7. Para ver las pistas, sigue pulsando FUEGO, y para seleccionar un circuito, párate cuando llegues a él y abandona el menú desplegable.

## **CONSTRUYE TU PROPIO CIRCUITO/ MODIFICA UN CIRCUITO**

1. Moviendo el joystick, sitúa el cursor en la posición deseada para empezar a diseñar o modificar la pista en pantalla.

2. Una vez que el cursor está en posición, pulsa el botón de FUEGO: el volante interior del cursor desaparecerá.

3. Al mover ahora el joystick a izquierda o derecha, aparecerá bajo él un tramo de pista. Elige el tramo que quieras usar y pulsa FUEGO otra vez. El volante aparecerá, permitiéndote mover el cursor a otra parte de la pantalla.

4. Repite las instrucciones desde el paso 2 hasta que la pista sea de tu agrado.

5. Para almacenar con vistas al futuro este circuito, deberás anotar el código de construcción del circuito (ver «Impresión de código» e «Introducción de código»).

Debe tenerse en cuenta que las pistas han de ser practicables, y por ello se comprueban antes de comenzar una carrera, de modo que no se permite ningún bloqueo de la carretera ni tramos abiertos (es decir, que terminen en hierba). Ten en cuenta también que los tramos de puente son de ida y vuelta (con lo cual se supone que los coches circulan por encima y por debajo de ellos), y las rampas deben ser parejas.



## **EXTRAS**

### **Llaves inglesas**

Puedes seleccionar un número entre 0 y 4 pulsando FUEGO. Las llaves inglesas se dispondrán al azar sobre cada circuito mientras corres; los jugadores deben intentar recogerlas pasando sobre ellas. El número que elijas con esta opción es el número de ellas que necesitas reunir en una carrera sobre cualquier pista para clasificarte con bonos «extra» para tu coche.

### **Aceite/agua/gravilla**

Pulsando FUEGO puedes elegir un número entre 0 y 4, el cual determina el número de elementos que aparecerán aleatoriamente en una carrera sobre cualquier circuito. Así, por ejemplo, si seleccionas 3 en ACEITE, aparecerán tres charcos de aceite en cualquier punto de la pista a modo de obstáculos.

### **Torbellino**

Pulsando FUEGO puedes seleccionar un número entre 0 y 1, que determina si aparecerá o no un torbellino al azar a lo largo de cualquier carrera sobre cualquier pista. Escoge 0 para que no haya torbellino.

## **HABILIDAD**

### **Velocidad ordenador**

Puedes elegir un número entre 0 y 9 pulsando FUEGO. Esta es la velocidad a la que los coches TURBO (controlados por el ordenador) pueden correr sobre las pistas.



Cuanto más alto sea el número, más rápido recorrerá la pista. Recuerda que los coches turbo no cometen errores; sólo se les puede ganar con pura destreza... ¡o si colocas esta opción en un número realmente bajo!

## **Vueltas**

Puedes elegir un número entre el 1 y el 9 pulsando FUEGO. Este es el número de vueltas que deben completar los coches participantes en el circuito actualmente seleccionado. El primer coche en completar este número de vueltas es el ganador de la carrera.

## **Circuito**

Consulta la sección anterior «Revisión de circuitos» para detalles de uso.

## **Factor de derrapaje**

Puedes elegir un número entre 0 y 9. Cuanto más alto sea el número, más coches derraparán cuando pasen sobre los obstáculos, tales como aceite, etc. Puesto a 0, hará que los coches ignoren los obstáculos.

## **OPCION**

### **Impresión de código**

Lista en la pantalla el CODIGO DE CONSTRUCCION DEL CIRCUITO para la pista mostrada actualmente. Todas las pistas están formadas por tramos, y un único código de 20 caracteres corresponde a cada combinación posible. Anotando este código podrás reconstruir rápidamente la pista en cualquier momento, simplemente introduciéndolo gracias a



la opción de «Introducción de código», cuyo funcionamiento se detalla a continuación.

## **Introducción de código**

Se trata de un método rápido de reconstrucción de circuitos. Basta con teclear el código de 20 caracteres correspondientes a la pista en cuestión (compuesto por cualquier número del 0 al 9 y cualquier letra de la A a la Z); dicho código se puede visualizar mediante la opción «Impresión de código», detallada en el párrafo anterior.

## **Jugadores**

Puedes seleccionar un número del 1 al 3. Este es el número de jugadores humanos que participarán en la carrera. (Ver «Notas sobre el control para los detalles del control del jugador.»)

## **Fijar recorrido**

Los coches turbo (controlados por el ordenador) siempre toman el camino «correcto» para el circuito sobre el que se corre; esta opción determina la ruta a seguir. Antes de que se pueda comenzar una carrera, debes especificar qué recorrido deben hacer los coches en una vuelta para clasificarse (la mayoría de las pistas presentan cruces, y a menos que esté especificada la dirección válida en cada empalme es imposible correr). Esto se logra conduciendo una flecha sobre la pista desde la parrilla de salida, a través de cualquier cruce, hasta volver de nuevo a la salida. El camino que ha tomado la flecha marca el recorrido correcto de la pista, de manera que los corredores han de seguirlo for-



zosamente si quieren tener alguna posibilidad de ganar.

1. Ilumina esta opción en el menú desplegable y pulsa FUEGO. (Nota: Si se muestra un mensaje cuando selecciones esta opción por primera vez, consulta la sección «Mensajes», que aparece más adelante.)

2. La flecha aparecerá sobre la parrilla de salida de la pista seleccionada. Pulsa FUEGO otra vez y automáticamente se moverá tan lejos como pueda.

3. Cuando la flecha alcance un cruce donde pueda moverse en más de una dirección, se parará. En este punto, toma el control manual con el joystick del jugador 1 y gira la flecha apuntando en la dirección requerida en este empalme.

4. Pulsa el botón de FUEGO para poner la flecha en movimiento una vez más.

5. Repite los pasos desde el punto 3 hasta que la flecha alcance la parrilla de salida.

6. Asegúrate de que has indicado este recorrido en las ocho pistas antes de intentar correr por cualquiera de ellas.

## Juego

Seleccionando esta opción empezará la carrera de **CHAMPIONSHIP SPRINT**, comenzando por la pista 0, utilizando todas las opciones de juego seleccionadas. (Ver «Reglas del circuito» para los detalles de cómo controlar tu coche en la carrera.)

Si cuando elijas esta opción se muestra el mensaje «Drone Not Set on Track» (Turbo no presente en la pista), tienes que utilizar la opción «Fijar recorrido» para especificar el recorrido de la vuelta sobre el circuito en cuestión. (Ver la sección anterior, «Fijar recorrido».)



## PAGINA DE AYUDA Y TRAMOS DISPONIBLES

La página de ayuda muestra todos los tramos disponibles para la construcción de un circuito. Para visualizarla se procede de la siguiente manera:

1. Asegúrate de que el cursor presenta el volante en su interior (si no es así, pulsa el botón de fuego).

2. Mueve el cursor hasta la derecha de la pantalla y luego súbelo hasta que desaparezca, dejando ver sólo la mitad inferior del volante.

3. Mantén el joystick hacia arriba y al mismo tiempo pulsa el botón de FUEGO.

4. La línea superior se debe haber vuelto negra. Mueve el joystick hacia abajo para que se visualice la pantalla de ayuda.

5. Para trabajar de nuevo en la pista, empuja el joystick a tope y luego pulsa el botón de FUEGO.

## MENSAJES

La mayoría de los mensajes que aparecen en **CHAMPIONSHIP SPRINT** son autoexplicativos. Los más normales están listados a continuación, junto con una explicación adicional.

- **Mensaje:** PISTA MAL DISEÑADA (Bad Track Matching). **Explicación:** Uno o más de los tramos de pista no está dispuesto en posición correcta. Por ejemplo, cualquier empalme que puede sacar el coche a la hierba.
- **Mensaje:** TURBO NO PRESENTE EN LA PISTA (Drone not set on track). **Explicación:** La opción FIJAR TURBO debe emplearse para validar la pista antes de jugar.



- Mensaje: MAS DE UNA PARRILLA DE SALIDA (More than one start grid). Explicación: Sólo se permite una parrilla de salida para cada circuito.
- Mensaje: NO HAY PARRILLA DE SALIDA (No starting grid). Explicación: Hay que usar una parrilla de salida.
- Mensaje: RAMPAS NO EMPAREJADAS (Ramps do not match). Explicación: Las rampas deben ir parejas, una enfrente de otra y separadas como máximo por un tramo.

## REGLAS DEL CIRCUITO

¡Esto es una carrera de campeones! ¡Y vaya reto! Correr y ganar en ocho circuitos diferentes, y si además construyes tus propias pistas, puedes correr tantas combinaciones distintas de ocho pistas como quieras. Tan difíciles o libres de obstáculos como las diseñes. ¡Como prefieras!

Numera las ocho pistas en que quieras correr de 0 a 7 y luego usa las opciones «Fijar recorrido» y «Juego» (consulta las secciones correspondientes en este manual).

Pronto te encontrarás en la parrilla de salida con los demás competidores. Tu aspiración es ser el primero en el Circulo de Vencedores en cada pista, superando a los otros. Para lograrlo tienes que ser el primero en completar el número de vueltas (este número puede ser alterado por ti; consulta el manual para más detalles). Los coches turbo (ordenador) son los más diestros de todos tus oponentes, porque nunca cometen fallos, pero pueden ser vencidos con habilidad en la conducción.

Cuando corras, intenta reunir las llaves que aparecerán al azar —reúne la cantidad nece-



saría (ver «Llaves inglesas») y ganarás algún bono extra para tu coche—. ¡Esto te ayudará a conseguir ventaja sobre tus competidores en la próxima carreral

Controla stu coche pulsango FUEGO para acelerar y lo diriges hacia derecha o izquierda con el joystick. Para frenar, simplemente levanta tu dedo del botón de FUEGO.

## GUIA DE CONSULTA RAPIDA

Control del coche	Jugador 1/ Jugador 2 (Joystick)	Jugador 3 (Teclado)
Acelera	Botón de Fuego	=
Gira a la izquierda	Joystick Izqda.	>
Gira a la derecha	Joystick dcha.	?
Funciones de juego	Tecla	
Pausa/		
Continúa carrera	O	
Abandonar carrera	RUN/STOP	

## CHAMPIONSHIP SPRINT

### Uso de CHAMPIONSHIP SPRINT en el Amstrad CPC

### NOTAS SOBRE EL CONTROL

En la versión de CHAMPIONSHIP SPRINT del Amstrad CPC pueden participar hasta dos jugadores, uno con joystick y otro manejando el teclado. (Ver «Guía de consulta rápida» para el uso de las teclas.) Se puede utilizar cualquier joystick compatible con Amstrad CPC.



## EMPEZANDO

**CHAMPIONSHIP SPRINT** está dividido en dos secciones: «Carrera de **CHAMPIONSHIP SPRINT**» y «Construcción del circuito de **CHAMPIONSHIP SPRINT**». En la versión de cassette encontrarás una en cada cara; en la versión diskette se mostrará un menú con las opciones de «Carga del juego» («Carrera de campeonato», utilizando las ocho pistas preparadas), «Carga de edición» («Construcción del circuito de **CHAMPIONSHIP SPRINT**») y «Carga de pistas del usuario» («Carrera de campeonato», utilizando ocho pistas definidas por ti y grabadas en tu propio diskette).

Hay ocho pistas ya preparadas para que corras por ellas, aunque puedes crear más juegos de ocho utilizando el programa de «Construcción»: un editor de circuitos.

Crea/edita circuitos utilizando el programa de «Construcción», grábalos en tu propio cassette o diskette (según la versión del programa) y luego carga el programa de «Carrera» para competir ya sea en las pistas preparadas o en las creadas por ti.

Las pistas se diseñan y recorren de ocho en ocho, y también se graban en cassette o disco en grupos de ocho. (Los usuarios de diskette pueden almacenar 10 juegos de pistas en un diskette formateado en blanco, grabando con nombres de archivo del 0 al 9).

## CONSTRUCCION DEL CIRCUITO DE CHAMPIONSHIP SPRINT

Este programa se conoce como **DISEÑADOR DE CIRCUITOS**, y una vez cargado verás una pantalla en la que aparece una pista con cuatro palabras recuadradas en la parte superior y algunos dibujos en el lado inferior derecho.

Una flecha, denominada **CURSOR**, se puede ver en la pantalla, desplazándose según los movimientos del joystick.

Las palabras recuadradas en la parte superior de la pantalla son la llave de entrada a las opciones de juego: cada palabra de la barra («Peligros», «Habilidad», «Pantallas», «Opciones») tiene un menú con la lista de opciones «oculto» tras ella; éstos se denominan «Menús desplegados», y deberás emplearlos para hacer tus elecciones de juego. Más adelante se describe en detalle el uso de los menús desplegados y las otras características de **CHAMPIONSHIP SPRINT**.

## **MENUS DESPLEGABLES**

### **Opciones de juego disponibles**

Las siguientes opciones están disponibles en los menús desplegados, «ocultos» tras las cuatro cabeceras principales en la parte superior de la pantalla (ver más adelante «Uso de los menús desplegados»). Las cabeceras son: «Peligros» (Hazards), «Habilidad» (Ability), «Pantallas» (Screens) y «Opciones» (Options); y las opciones son:

### **PELIGROS**

- Torbellino.
- Gravilla.
- Agua.

### **HABILIDAD**

- Llaves inglesas.
- Velocidad ordenador.



## PANTALLAS

- Siguiente.
- Borrar.
- Fijar recorrido.

## OPCIONES

- Definir teclas.
- Grabar.
- Cargar
- Ver tramos.

## USO DE LOS MENUS DESPLEGABLES

1. Mueve el cursor hasta colocarlo bajo la palabra de la barra que necesites («PELIGROS», «HABILIDAD», «PANTALLAS» u «OPCIONES») y luego mueve el cursor hacia arriba todo lo que puedas por encima de la palabra.

2. Pulsa FUEGO. Aparecerá un menú con sus correspondientes opciones.

3. Mueve el joystick hacia abajo hasta que aparezca una barrita de color iluminando las opciones del menú. Mueve el joystick arriba o abajo hasta que se ilumine la opción deseada.

4. Mueve el joystick hacia la izquierda. En algunas opciones esto no surte efecto, pero en otras aparecerá un número; por ejemplo, en la opción «Torbellino», donde aparece el número «0», lo cual significa que esta característica queda «desconectada» y por tanto no aparecerá en la pista que estamos construyendo. Sólo tienes que mover el joystick a derecha o izquierda hasta que aparezca el número deseado. En otras opciones, pulsando FUEGO se activará la opción en cuestión (en «Siguiente», por ejemplo, se mostrará el circuito siguiente).

5. Una vez que hayas terminado de cambiar las opciones de juego, puedes salir del menú desplegable moviendo el joystick a tope hacia arriba.

## REVISION DE CIRCUITOS/ SELECCION DE UN CIRCUITO

Selecciona «Siguiente» (Next) en el menú desplegable de «Pantallas» (Screens). Pulsando FUEGO aparecerá la pista (pantalla) siguiente. **CHAMPIONSHIP SPRINT** puede mantener ocho pistas en memoria a la vez. Para ver las pistas, mantén pulsado FUEGO.

## CONSTRUYE TU PROPIO CIRCUITO/ MODIFICA UN CIRCUITO

1. Mueve el cursor hacia la parte derecha de la pantalla (próxima a la pista) y verás que ésta desaparece. Justo sobre el centro del lado derecho hay una cajita que se conoce como **ventana de tramo**, y el cursor está ahora detrás de esa ventana. Moviendo el joystick arriba y abajo verás que una serie de tramos de pista pasan a través de la ventana.

2. Dispón el tramo que desees utilizar de modo que se vea en la ventana.

3. Mueve ahora el cursor hacia la izquierda y pon el tramo en el punto del circuito que desees.

4. Pulsa FUEGO y el cursor copiará el tramo de la **ventana de tramo**, reemplazando lo que había bajo él en el circuito.

5. Repite las instrucciones desde el punto 1 hasta que la pista sea de tu agrado.

6. Cuando hayas diseñado las ocho pistas a tu entera satisfacción, asegúrate de grabarlas en tu **propio cassette** (o en tu propio **disquette**, si dispones de la versión de disco).



Debe tenerse en cuenta que las pistas han de ser practicables, y por ello se comprueban antes de comenzar una carrera, de modo que no se permite ningún bloqueo de la carretera ni tramo sabiertos (es decir, que terminen en hierba). Ten en cuenta también que los tramos de **punto** son de ida y vuelta (con lo cual se supone que los coches circulan por encima y por debajo de ellos) y las rampas deben ser parejas.

## **PELIGROS**

### **Aceite/agua/gravilla**

Moviendo a izquierda y derecha puedes elegir un número entre 0 y 4, el cual determina el número de elementos que aparecerán aleatoriamente en una carrera sobre cualquier circuito. Así, por ejemplo, si seleccionas 3 en «Aceite», aparecerán tres charcos de aceite en cualquier punto de la pista a modo de obstáculos.

### **Torbellino**

Moviendo a izquierda y derecha puedes seleccionar un número entre 0 y 1, que determina si aparecerá o no un torbellino al azar a lo largo de cualquier carrera sobre cualquier pista. Escoge 0 para que no haya torbellino.

## **HABILIDAD**

### **Llaves inglesas**

Puedes seleccionar un número entre 0 y 4 moviéndote a izquierda y derecha. Las llaves inglesas se dispondrán al azar sobre cada

circuito mientras corres; los jugadores deben intentar recogerlas pasando sobre ellas. El número que elijas con esta opción es el número de ellas que necesitas reunir en una carrera sobre cualquier pista para clasificarte con bonos «extra» para tu coche.

## **Velocidad ordenador**

Puedes elegir un número entre 0 y 9 moviéndote a IZQUIERDA y DERECHA. Esta es la velocidad a la que los coches turbo (controlados por el ordenador) pueden correr sobre las pistas. Cuanto más alto sea el número, más rápido recorrerá la pista. Recuerda que los coches turbo no cometen errores, sólo se les puede ganar con pura destreza... ¡o si colocas esta opción en un número realmente bajo!

## **PANTALLAS**

### **Siguiente**

Pulsando FUEGO se muestra la siguiente de las ocho pistas.

### **Borrar**

Pulsando FUEGO se borrará la pista actual ¡dejando una pantalla llena de árboles!

### **Fijar recorrido**

Los coches turbo (controlados por el ordenador) siempre toman el camino «correcto» para el circuito sobre el que se corre; esta opción determina la ruta a seguir. Antes de que se pueda comenzar una carrera, debes



especificar qué recorrido deben hacer los coches en una vuelta para clasificarse (la mayoría de las pistas presentan cruces, y a menos que esté especificada la dirección válida en cada empalme, es imposible correr). Esto se logra conduciendo una flecha sobre la pista desde la parrilla de salida, a través de cualquier cruce, hasta volver de nuevo a la salida. El camino que ha tomado la flecha marca el recorrido correcto de la pista, de manera que los corredores han de seguirlo forzosamente si quieren tener alguna posibilidad de ganar.

1. Ilumina esta opción en el menú desplegable y pulsa FUEGO.

2. La flecha aparecerá sobre la parrilla de salida de la pista seleccionada. Pulsa FUEGO otra vez y automáticamente se moverá tan lejos como pueda.

3. Cuando la flecha alcance un cruce donde pueda moverse en más de una dirección, se parará. En este punto, toma el control manual con un joystick y gira la flecha apuntando en la dirección requerida en este empalme.

4. Pulsa el botón de FUEGO para poner la flecha en movimiento una vez más.

5. Repite los pasos desde el punto 3 hasta que la flecha alcance la parrilla de salida.

6. Asegúrate de que has indicado este recorrido en las ocho pistas antes de intentar correr por cualquiera de ellas.

## OPCIONES

### Define teclas

Te permite redefinir las teclas de control.

## **Grabar**

— Versión cassette: Introduce tu propio cassette listo para almacenar las ocho pistas para usos futuros.

— Versión diskette: Introduce tu propio diskette listo para almacenar ocho pistas. Puedes grabarlas como ficheros del 0 al 9 (seleccionable en este menú desplegable).

## **Cargar**

— Versión cassette: Introduce tu propio cassette, asegurándote de que está en la posición correcta de carga de las ocho pistas pregrabadas.

— Versión diskette: Introduce tu propio diskette y elige un número del 0 al 9 como referencia del fichero a cargar con las ocho pistas pregrabadas.

## **Ver tramos**

Muestra en pantalla todos los tramos. Pulsa FUEGO para volver al EDITOR.

## **Carrera de CHAMPIONSHIP SPRINT**

¡Esto es una carrera de campeones! ¡Y vaya retol Correr y ganar en ocho circuitos diferentes, y si además construyes tus propias pistas, puedes correr tantas combinaciones distintas de ocho pistas como quieras. Tan difíciles o libres de obstáculos como las diseñes. ¡Como prefieras!

## **Versión cassette**

Tras una corta espera, aparecerá un menú pidiéndote que selecciones los circuitos (SELECT TRACKS NOW); tienes dos opciones:



1. PISTAS DE CAMPEONATO (Championship Tracks).

2. PISTAS DE USUARIO (Custom Tracks).

Si eliges 1 correrás en las ocho pistas que ya están diseñadas. Por el contrario, si eliges 2 podrás correr en las ocho pistas que hayas diseñado utilizando el DISEÑADOR DE CIRCUITOS, y debes introducir tu propio cassette, asegurándote de que esté en la posición correcta para la carga.

### **Versión diskette**

Del menú principal elige CARGAR JUEGO (Load Game) si quieres correr en las ocho pistas ya diseñadas, o CARGA DE PISTAS DE USUARIO (Load Custom Tracks) si quieres correr por tus propias pistas diseñadas con el EDITOR.

Cuando estés listo para correr se mostrará un menú con los números 1 y 2.

Para seleccionar el número de jugadores, pulsa la tecla 1 hasta que la pantalla muestre el número correcto.

¡Pulsa 2 para empezar a correr!

Se muestra ahora un menú gráfico con el perímetro de las ocho pistas. Mueve el volante central para elegir tu circuito, dirigiéndolo mediante IZQUIERDA/DERECHA.

### **REGLAS DEL CIRCUITO**

Pronto te encontrarás en la parrilla de salida con los demás competidores. Tu aspiración es ser el primero en el Círculo de Vencedores en cada pista, superando a los otros. Para lograrlo tienes que ser el primero en completar el número de vueltas (este número puede ser alterado por ti; consulta el manual para más detalles). Los coches turbo (orde-

nador) son los más diestros de todos tus oponentes, porque nunca cometen fallos, pero pueden ser vencidos con habilidad en la conducción.

Cuando corras, intenta reunir las llaves que aparecerán al azar —reúne la cantidad necesaria (ver «Llaves inglesas») y ganarás algún bono extra para tu coche—. ¡Esto te ayudará a conseguir ventaja sobre tus competidores en la próxima carrera!

Controlas tu coche pulsando FUEGO para acelerar y lo diriges hacia derecha o izquierda con el joystick. Para frenar, simplemente levanta tu dedo del botón de FUEGO.

## **CHAMPIONSHIP SPRINT**

### **SECCION C**

#### **Uso de CHAMPIONSHIP SPRINT en el Spectrum**

### **NOTAS SOBRE EL CONTROL**

En la versión de **CHAMPIONSHIP SPRINT** del Spectrum pueden participar hasta dos jugadores, con joystick o manejando el teclado. (Ver «Guía de consulta rápida» para el uso de las teclas.) Se puede utilizar cualquier joystick con interface Kempston o Sinclair.

### **EMPEZANDO**

**CHAMPIONSHIP SPRINT** está dividido en dos secciones: «Carrera de **CHAMPIONSHIP SPRINT**» y «Construcción del circuito de **CHAMPIONSHIP SPRINT**». Encontrarás una en cada cara del cassette.



Hay ocho pistas ya preparadas para que corras por ellas, aunque puedes crear más juegos de ocho utilizando el programa de CONSTRUCCION: un EDITOR DE CIRCUITOS.

Crea/edita circuitos utilizando el programa de CONSTRUCCION; grábalos en tu propio cassette o diskette (según la versión del programa) y luego carga el programa de CARRERA para competir ya sea en las pistas preparadas o en las creadas por ti.

## CONSTRUCCION DEL CIRCUITO DE CHAMPIONSHIP SPRINT

Este programa se conoce como DISEÑADOR DE CIRCUITOS, y una vez cargado verás una pantalla en la que aparece una pista con cuatro palabras recuadradas en la parte superior y algunos dibujos en el lado inferior derecho. Una flecha, denominada CURSOR, se puede ver en la pantalla, desplazándose según los movimientos del joystick.

Una caja cuadrada, conocida como CURSOR, ilumina parte del CIRCUITO; dentro del cursor se aprecia una flecha. Practica moviendo el cursor de izquierda a derecha, usando las teclas O y P, y arriba y abajo con las teclas Q y A.

Los iconos en el margen de la pantalla son la llave de acceso a las opciones de juego: cada icono tiene una opción de juego asociada. Más adelante se describen los detalles de cómo usar los iconos y las otras posibilidades de diseño de CHAMPIONSHIP SPRINT.

## USO DE LOS ICONOS

1. Mueve el cursor tan a la DERECHA como puedas. El cursor iluminará ahora un icono si lo mueves arriba o abajo.

2. Mueve el cursor para iluminar el icono deseado y luego pulsa FUEGO/SELECCION.

3. Algunos iconos (como el de CONTROL) te darán ahora paso a determinadas opciones mediante un pequeño menú; mueve la barra indicadora arriba y abajo pulsando las teclas ARRIBA/ABAJO, y cuando tu elección esté iluminada, pulsa FUEGO/SELECCION. Sigue las instrucciones adicionales que pueden aparecer en la pantalla y/o consulta las notas de la sección «Iconos: opciones de juego disponibles». Para abandonar sólo tienes que volver la barra indicadora a la parte superior del menú y pulsar FUEGO/SELECCION.

Algunos iconos (como el de REVISION) ejecutarán la acción que representan, pudiendo continuar directamente con el trabajo en el editor, mientras que otros (como el de AYUDA) permanecerán en la opción hasta que pulses FUEGO/SELECCION.

## CONSTRUYE TU PROPIO CIRCUITO/ MODIFICA UN CIRCUITO

1. Sitúa el cursor en la pista, en la posición que quieras empezar a diseñar, moviéndote a IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA y ABAJO.

2. Una vez que el cursor está situado, pulsa FUEGO/SELECCION y manténlo pulsado; ahora usa las teclas ARRIBA y ABAJO. Esto hará aparecer un tramo de pista en la pantalla, en el lugar ocupado por el cursor.

3. Cuando el tramo que quieras utilizar aparezca, suelta el botón de FUEGO/SELECCION. Ahora puedes mover el cursor a otra parte de la pantalla.

4. Repite desde el punto 2 hasta que la pista sea de tu agrado.



5. Repite los pasos anteriores para las ocho pistas y luego grábalas en tu propia cassette.

Debe tenerse en cuenta que las pistas han de ser practicables, y por ello se comprueban antes de comenzar una carrera, de modo que no se permite ningún bloqueo de la carretera ni tramos abiertos (es decir, que terminen en hierba). Ten en cuenta también que los tramos de **punto** son de ida y vuelta (con lo cual se supone que los coches circulan por encima y por debajo de ellos) y las rampas deben ser parejas.

## **ICONOS: OPCIONES DE JUEGO DISPONIBLES**

Las siguientes opciones están disponibles mediante los iconos (se describen los iconos, indicando bajo ellos entre paréntesis su función):

### **4 flechas (Control)**

Permite redefinir las teclas de control.

### **Help (Ayuda)**

Recordatorio en pantalla de las funciones de los iconos.

### **Puerta (Salida)**

Abandona el programa de diseño.

### **? (Validar)**

Antes de que se pueda comenzar una carrera, debes especificar qué recorrido deben hacer los coches en una vuelta para clasificarse (la mayoría de las pistas presentan cru-

ces, y a menos que esté especificada la dirección válida en cada empalme, es imposible correr). Esto se logra conduciendo una flecha sobre la pista desde la parrilla de salida a través de cualquier cruce, hasta volver de nuevo a la salida. El camino que ha tomado la flecha marca el recorrido correcto de la pista, de manera que los corredores han de seguirlo forzosamente si quieren tener alguna posibilidad de ganar.

1. Ilumina este icono y pulsa FUEGO/SELECCION.

2. La flecha aparecerá sobre la parrilla de salida de la pista seleccionada. Pulsa FUEGO/SELECCION otra vez y automáticamente se moverá tan lejos como pueda. Durante este tiempo se mostrará un signo «?» para indicar que se está comprobando la pista.

3. Cuando la flecha alcance un cruce donde pueda moverse en más de una dirección, se parará. En este punto, toma el control manual y gira la flecha apuntando en la dirección requerida en este empalme.

4. Pulsa el botón de FUEGO/SELECCION para poner la flecha en movimiento una vez más.

5. Repite los pasos desde el punto 3 hasta que la flecha alcance la parrilla de salida y las letras «OK» aparezcan en la esquina superior derecha de la pantalla.

6. Asegúrate de que has validado las ocho pistas antes de intentar correr por cualquiera de ellas.

## Ojo (Revisión)

Muestra todos los tramos disponibles que puedes utilizar en la construcción de tus propios circuitos. Pulsa FUEGO/SELECCION para volver al editor.



## **Flecha izquierda (Anterior)**

Se puede decir que las ocho pistas se encuentran en una lista, a la derecha de la otra, de modo que con este icono puedes pasarte a trabajar a la pista de la izquierda, es decir, a la anterior a la actual.

## **Flecha derecha (Siguierte)**

Análogamente, te permite seleccionar la pista siguierte:

## **I (Inicializar)**

Te permite:

- BORRAR todos los tramos del circuito (pantalla), mostrando hierba en su lugar.
- BORRAR todos los tramos de las OCHO PISTAS (pantallas) y reemplazarlos con HIERBA.
- Reinicializar los circuitos a su estado previo anterior a la edición.

## **Pizarra (Autores)**

Nombres de los autores.

## **Señal de no pasar (Obstáculo)**

- ACEITE/AGUA/GRAVILLA. Pulsando FUEGO/SELECCION puedes elegir un número entre 0 y 4, el cual determina el número de elementos que aparecerán aleatoriamente en una carrera sobre cualquier circuito. Así, por ejemplo, si seleccionas 3 en ACEITE, aparecerán tres charcos de aceite en cualquier punto de la pista a modo de obstáculos.

— **TORBELLINO.** Pulsando **FUEGO/SELECCION** puedes seleccionar Y o N, determinando si aparecerá o no un torbellino al azar a lo largo de cualquier carrera sobre cualquier pista. Escoge N para que no haya torbellino.

### **Cassette (Grabar/cargar)**

Te permite grabar las ocho pistas (pantallas) actuales en tu propia cassette para usarlas con el programa de **CARRERA**, o cargar ocho pistas pregrabadas de la misma. Las pistas grabadas también pueden cargarse en un futuro en el editor o en la «Carrera de **CHAMPIONSHIP SPRINT**» para la competición.

Antes de seleccionar cualquier opción, asegúrate de que has quitado la cassette de **CHAMPIONSHIP SPRINT** y la has sustituido por tu propia cassette de datos, situada en la posición correcta.

### **CARRERA DE CHAMPIONSHIP SPRINT**

¡Esto es una carrera de campeones! ¡Y vaya retol! Correr y ganar en ocho circuitos diferentes, y si además construyes tus propias pistas, puedes correr tantas combinaciones distintas de ocho pistas como quieras. Tan difíciles o libres de obstáculos como las diseñes. ¡Como prefieras!

Una vez que el programa comienza a cargar, la pantalla mostrará recuadros blancos y negros seguidos de una pantalla de presentación.

Tras una corta espera, aparecerá un menú pidiéndote que selecciones los circuitos (**SELECT TRACKS NOW**); tienes dos opciones:

1. **PISTAS DE CAMPEONATO** (Championship Tracks).



## 2. PISTAS DE USUARIO (Custom Tracks).

Si eliges 1, correrás en las ocho pistas que ya están diseñadas. Por el contrario, si eliges 2, podrás correr en las ocho pistas que hayas diseñado utilizando el «Diseñador de circuitos», y debes introducir tu propia cassette, asegurándote de que esté en la posición correcta para la carga.

Cuando estés listo para correr, se mostrará un menú con los números del 1 al 4.

Para seleccionar el número de jugadores, pulsa la tecla 1 hasta que la pantalla muestre el número correcto.

Para elegir el sistema de control de los jugadores 1 y 2, pulsa las teclas 2 y 3, respectivamente, hasta que aparezca la opción adecuada.

Se muestra ahora un menú gráfico con el perímetro de las ocho pistas. Mueve el volante central para elegir tu circuito, dirigiéndolo mediante IZQUIERDA/DERECHA.

## REGLAS DEL CIRCUITO

Pronto te encontrarás en la parrilla de salida con los demás competidores. Tu aspiración es ser el primero en el Círculo de Vencedores en cada pista, superando a los otros. Para lograrlo tienes que ser el primero en completar el número de vueltas (este número puede ser alterado por ti; consulta el manual para más detalles). Los coches turbo (ordenador) son los más diestros de todos tus oponentes, porque nunca cometen fallos, pero pueden ser vencidos con habilidad en la conducción.

Cuando corras, intenta reunir las llaves que aparecerán al azar —reúne la cantidad necesaria (ver «Llaves inglesas») y ganarás algún bono extra para tu coche—. ¡Esto te ayudará

a conseguir ventaja sobre tus competidores en la próxima carrera!

Controlas tu coche pulsando **FUEGO** para acelerar y lo diriges hacia derecha o izquierda con el joystick. Para frenar, simplemente levanta tu dedo del botón de **FUEGO**.

CARRERA Y CODIGO POSTAL

DIRECCION

3ER MON



Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de **Activision**.

Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:

**PROEIN, S. A.**

**Velázquez, 10 - 5.º dcha.**

**28001 Madrid**

NOMBRE \_\_\_\_\_

DIRECCION \_\_\_\_\_

CIUDAD Y CODIGO POSTAL \_\_\_\_\_